

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN RESITASI TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* KANAN PADA PERMAINAN BOLA BASKET
(Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Model Terpadu Bojonegoro)

Dimas Kurniawan zulkarnain

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, d.poo15@yahoo.com

Abdulrachman Syam Tuasikal

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dari pengamatan dan juga pengalaman mengajar di SMAN 1 Sumberjo terungkap bahwa banyak siswa yang tidak begitu mengingat materi *dribble* kanan pada permainan bola basket yang sudah pernah diajarkan. Padahal, materi dasar dribble kanan diberikan pada tingkat SMP. Metode resitasi ini dirancang untuk menjadikan siswa bisa selalu mengingat pembelajaran yang sudah diajarkan dengan melihat catatan tugas yang sudah dicatat atau dikerjakan dalam setiap materi ajar yang sudah didapatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode resitasi terhadap hasil belajar dribble kanan bola basket dan seberapa besar pengaruh metode tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen *pre-tes* dan *post-test one group design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket pre test dan post test pengaruh penerapan metode resitasi terhadap hasil belajar dribble kanan pada permainan bola basket dan juga digunakan untuk mengukur hasil belajar dribble kanan pada permainan bola basket. Subyek penelitian ini adalah 30 siswa dari 120 siswa kelas VII SMP Model Terpadu Bojonegoro. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji beda, t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($11,23 > 2,045$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak. hipotesis yang berbunyi ada pengaruh metode resitasi terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII SMP Model Terpadu Bojonegoro. Dengan demikian dari hasil analisis *compare means-paired sample t test* tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian yang berbunyi “ada pengaruh metode resitasi terhadap hasil belajar *dribble* kanan pada permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Model Terpadu Bojonegoro ”dapat diterima”.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Resitasi, Hasil Belajar, Dribble Kanan Bola Basket

Abstract

From observation and teaching experience in Senior High School 1 Sumberjo revealed that many students who not remember about right dribble lesson of basketball that ever given. Actually, based lesson about right dribble give in junior high school. Resitasi methode make for get student who always remember the lesson that ever given with see task note from the lesson. This study included know influence resitasi method to study result of right dribble and how much resitasi methode influence. This study included a quantitative study and types of experiment research pre-test and post-test one group design. The subjects of this study were 30 of 120 students class VII Junior High School Integrated Model Bojonegoro. calculation of different test or t test showed t count > t table ($11,23 > 2,045$) so that the data is in accordance with what has become the provision, where if t_{count} greater than t_{table} with significance level of 5% then H_o H_a accepted and rejected. It means that the hypothesis of there are the application influence of resitasi method to study result of right dribble to basket ball game to student of clas VII Junior High School Integrated Model Bojonegoro. So, the results of the analysis of the compare means-paired sample t test, we can conclude that the hypothesis of the research that reads "there are influence of application resitasi method to result study of right dribble basketball game" acceptable.

Keywords : Resitasi Learning Method, Result Study, Right Dribble Basket Ball.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan sehari-hari, karena pendidikan dapat membentuk individu yang cerdas dan mempunyai karakter yang baik dan juga menambah segala macam

pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang luas ke arah depan yang lebih baik. Pendidikan akan menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki tujuan maupun pandangan hidup yang luas untuk ke depan guna menggapai cita-cita yang

diinginkan. Hal ini berdasarkan pengertian pendidikan dari John Dewey dalam Ekosusilo, (1993:14) yang menyatakan bahwa, “pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan yang fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.” Oleh karena itu, Indonesia merumuskan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Indonesia memiliki perangkat pendidikan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan menunjang pelaksanaan pendidikan. Perangkat pendidikan tersebut adalah kurikulum. Kurikulum di Indonesia sudah mengalami beberapa perubahan guna untuk menyempurnakan materi ajar yang disampaikan kepada siswa, juga bertujuan untuk menjadikan kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi. Kurikulum yang terakhir dirubah di Indonesia yaitu kurikulum KTSP yang di sempurnakan menjadi perubahan kurikulum menjadi kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini siswa atau peserta didik ditekankan untuk lebih berperan dalam proses pembelajaran dan menjadikan karakter siswa yang lebih mandiri. Dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung, dalam proses pembelajaran seorang guru akan dihadapkan pada suatu permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga guru bisa menyikapi dan menyelesaikan masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis selama menjalankan Perencanaan Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di sekolah yang menerapkan kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran *dribble* kanan bola basket banyak siswa tidak begitu mengingat materi ajar yang sudah pernah diajarkan. Sehingga pembelajaran yang sudah berjalan ke materi selanjutnya harus diajarkan kembali yang menjadikan pembelajaran kurang efektif. Hal ini terjadi karena pada kurikulum KTSP, siswa kurang begitu aktif pada saat menerima pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dan siswa tidak diberikan penugasan khusus setelah menerima materi ajar yang sudah dijelaskan oleh guru yang mejadikan siswa menjadi lupa apa yang sudah diajarkan. Materi *dribble* bola basket telah terdapat pada silabus pendidikan jenjang sekolah menengah pertama, sehingga pemberian materi *dribble* kanan bola basket pada tingkat sekolah

menengah pertama harus diperdalam dan diperkuat dari segi kognitif dan psikomotor. Pada tahun 2015, kurikulum yang digunakan pada SMP yang diteliti menggunakan kurikulum KTSP. Karena berdasarkan pengalaman penulis diatas, pada jenjang sekolah menengah atas yang menggunakan pembelajaran kurikulum 2013, ternyata siswa masih belum menguasai materi *dribble* kanan bola basket, baik dari segi kognitif maupun psikomotor. Sehingga pembelajaran PJOK pada jenjang SMP dapat diperbaiki dengan penerapan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan KTSP. Pengambilan materi *dribble* kanan atau penggunaan anggota tubuh bagian kanan dalam menggiring bola, karena orang Indonesia sebagian besar menggunakan anggota tubuh bagian kanan dalam menjalankan aktifitas sehingga penulis mudah untuk mendapatkan data penelitian. Selain itu didasarkan pada penelitian belajar motorik yang menyatakan bahwa:

“Melalui perbandingan penggunaan tangan dominan (tangan kanan) dan penggunaan tangan non-dominan (tangan kiri) dalam mengerjakan *mirror tracing apparatus* tergambar adanya kontribusi faktor genetik dalam gerakan motorik, melalui pendapat Lockhart dan Johnson (1970), bahwa setiap respon motorik merupakan gerakan yang terorganisasi dan terkontrol, sebagai hasil akhir yang prosesnya melibatkan indera reseptor, internal atau / dan eksternal, yang terintegrasi melalui sistem syaraf dan termulasi melalui mekanisme respon ke dalam hasil akhir, maka dapat dikatakan bahwa kontrol atau kendali subjek saat penggunaan tangan dominan (tangan kanan) lebih baik dibandingkan dengan kendali subjek saat menggunakan tangan non-dominan (tangan kiri). Dengan kata lain koordinasi indera, aspek psikologis, perseptual dan motorik subjek lebih baik pada saat menggunakan tangan dominan (tangan kanan) dibandingkan dengan koordinasi yang sama pada saat subjek saat menggunakan tangan non-dominan (tangan kiri). “ (Srisayekti dan Rubiyanti, 2008)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu memberikan sebuah penguatan materi menggunakan metode atau model pembelajaran yang dapat menciptakan suatu interaksi yang lebih luas, yaitu terciptanya rasa nyaman dalam menerima pelajaran dan siswa mudah mengingat pelajaran yang sudah diajarkan dan mudah mengingat materi ajar yang sudah dijelaskan sehingga pada jenjang pendidikan selanjutnya, sekolah menengah atas, siswa akan lebih mudah menguasai materi tersebut. Metode pembelajaran resitasi ini menjadikan siswa mempunyai catatan tugas yang bisa dijadikan untuk mengingat materi ajar yang sudah diajarkan dengan cara mencatat dan menggambar agar mudah dipahami dan dimengerti.

Metode resitasi Menurut Hamdayama (2014:183) adalah metode penyajian bahan dalam pembelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu terhadap siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar. Tugas yang dilaksanakan oleh siswa dapat dilakukan di dalam kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, perpustakaan, dibengkel, di rumah siswa atau dimana saja asal tugas itu dapat dikerjakan. Metode ini diberikan karena dirasakan bahan pelajaran terlalu banyak, sementara waktu sedikit. Artinya, banyaknya bahan yang tersedia dengan waktu kurang seimbang. Agar bahan pelajaran selesai sesuai batas waktu yang ditentukan, maka metode inilah yang biasanya guru gunakan untuk mengatasinya. Metode Resitasi dirancang untuk melibatkan siswa dalam suatu penugasan di luar jam pembelajaran sekolah dan bisa dikerjakan di laboratorium, di perpustakaan, di rumah atau di mana saja asal tugas dapat dikerjakan agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar setelah mendapatkan materi pembelajaran PJOK. Metode resitasi ini dirancang untuk menjadikan siswa bisa selalu mengingat pembelajaran yang sudah diajarkan dengan melihat catatan tugas yang sudah dicatat atau dikerjakan dalam setiap materi ajar yang sudah didapatkan dalam pembelajaran PJOK dengan materi ajar *dribble* kanan pada bola basket.

Berdasarkan uraian tersebut maka diadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar *Dribble* Kanan Pada Permainan Bola Basket kelas VII SMP Model Terpadu Bojonegoro”

METODE

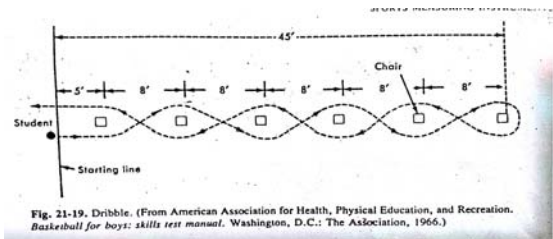
Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Kanan Pada Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas VII SMP Model Terpadu Bojonegoro” ini menggunakan suatu pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dicirikan oleh pengujian teori atau hipotesis dan digunakan instrumen tes standart. Berdasarkan rumusan masalah dalam proposal penelitian ini, maka menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-akibat diantara variabel (Maksum, 2012:65). Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila penelitian eksperimen memenuhi ke-empat hal di atas, maka dapat dikatakan eksperimen murni dan jika suatu eksperimen tidak memenuhi ke-empat hal tersebut maka dapat dikatakan eksperimen semu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak memenuhi salah satu hal yang dicirikan oleh penelitian eksperimen diatas terutama hal randomisasi atau

kelompok kontrol (Maksum, 2012:67). jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu, maka rencana penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*.

Pada penelitian kali ini instrumen penelitian harus mendapatkan penggarapan yang cermat. Instrumen dalam penelitian ini adalah Tes *dribble* bola basket, Menggiring adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagisetiap pemain yang terlibat dalm pertandingan bola basket. *Dribbling* atau biasa disebut menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari (Ahmad, 2007: 17). Menggiring bola dalam bola basket harus menggunakan satu tangan. Fungsi maupun kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Menurut Ahmad (2007:13) latihan teknik dasar bola basket dimulai dari penguasaan bola. Dengan memegang bola basket, kemudian bola tersebut dipantulkan, dilemparkan dan dimainkan. Tujuannya untuk mengenal karakteristik bola. Memegang bola dengan benar adalah modal utama dalam bermain bola basket. Jika cara memegang ini tidak baik, maka gerakan selanjutnya akan kurang baik juga. Dengan memegang bola secara benar, maka kita bisa akan lebih mudah untuk melanjutkan gerakan mengoper, menggiring, ataupun menembak bola ke ring basket. Model tesnya yaitu siswa diberikan menjadi beberapa kelompok barisan dan melakukan *dribble* secara zig-zag. Adapun cara untuk melakukan pelaksanaannya:

- Dua kelompok dibariskan menjadi 2 barisan.
- Testee menggiring bola secara zig-zag dengan melewati beberapa garis pembatas yang berjarak 1 meter.
- Apabila bola lepas, *dribble* berhenti dan dianggap gagal.
- Dribble* diawali dari sebelah kanan.
- Dribble* dilakukan selama 3 kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik sebagai skor.



Gambar 1: Formasi Tes Menggiring Cepat (Frank M.Verducci)

Kursi disusun secara sejajar atau segaris dengan jarak antar Kursi adalah 2,4 meter. Sedangkan jarak garis start ke Kursi yang pertama adalah 1,5 meter. Siswa akan menggiring bola secara *zig-zag* dengan melewati Kursi dan berputar kembali secara *zig-zag* hingga sampai ke garis start. Siswa memulai menggiring bola dengan aba-aba peluit yang dibunyikan oleh peneliti. Dari percobaan ini akan dicatat waktu terbaik yang diperoleh siswa (Deputi Menegpora, 2006).

Dalam rencana penelitian yang akan dilakukan ini, waktu yang dibutuhkan selama 4 kali pertemuan yang terdiri dari pertemuan ke 1 melakukan pre-test, pertemuan ke 2 dan ke 3 memberikan threatment (perlakuan) dan pertemuan ke 4 melakukan post-test.

1. Pada pertemuan ke 1 dilakukannya pre-test *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam melakukan *dribble* bola basket dan menjelaskan kepada siswa mengenai materi *dribble* bola basket secara detail serta memberikan alat peraga seperti gambar.
2. Pada pertemuan ke 2 guru memberikan *threatment* pada kelompok eksperimen berupa metode pembelajaran resitasi dimana siswa mencatat kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru mengenai *dribble* bola basket dan menyuruhnya untuk mempelajari. Setelah itu memberikan evaluasi serta *feedback* terhadap pembelajaran.
3. Pada pertemuan ke 3 guru memberikan pertanyaan secara lisan mengenai teknik *dribble* kanan bola basket kepada kelompok eksperimen sesuai dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan kedua.
4. Pada pertemuan ke 4 dilakukannya *post-test* pada domain *kognitif* dan *psikomotor* siswa untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa tentang *dribble* bola basket setelah mendapatkan perlakuan pada kelompok eksperimen. Setelah seluruh data yang diperlukan sudah terpenuhi, maka data akan diolah sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mean

$$\bar{X} : \frac{\sum x_i}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata
 $\sum x_i$: Jumlah data/Skor mentah
 N : Jumlah individu/Subjek

- 2) Standart Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fd^2}{N}}$$

Keterangan:

SD :Standart Deviasi

$\sum fd^2$:Jumlah perkalian antara frekuensi dengan kuadrat deviasi

N :Jumlah individu

(Maksum, 2007:27)

- 3) Varian

Varian adalah angka yang menunjukan ukuran variabilitas yang dihitung dengan jalan mengkuadratkan standar devinisi.

(Maksum, 2012:29)

- 4) Dalam menguji normalitas dalam penelitian, maka menggunakan chi-square.

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Keterangan :

χ^2 : Nilai chi square

f_o : frekuensi yang diperoleh

f_e : frekuensi yang diharapkan

(Maksum, 2007:42)

- 5) T- Test (Dependent Sample)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posttest)

N : Jumlah sampel

(Maksum,2007:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest

	Pretest	Posttest
Mean	16,27	48,50
Standar Deviasi	14,120	19,620
Nilai Min.	1	51
Nilai Max	15	84

Pada pretest dan posttest mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil skor tes *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 16,27 *standar deviation* sebesar 14,12. skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 1 dan 51.
2. Hasil skor tes *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor 48,50 *standar deviation* sebesar 19,62. skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 15 dan 84.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Asymp Sig. (2-tailed)	α
Pretest	0,550	0,05
Posttest	0,940	

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan program *IBM SPSS v21* diperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) hasil *pretest* adalah 0,550 dan nilai Sig. (2-tailed) hasil *posttest* 0,940 lebih dari nilai α (0,05), Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji-t

t- hitung	t- tabel	Df
11,236	2,045	29

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 11,23 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,045. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka membuktikan bahwa H_a diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil test setelah pemberian perlakuan dan sebelum pemberian perlakuan pada siswa kelas VII B SMP Model Terpadu Bojonegoro.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan seperti berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode resitasi terhadap hasil belajar *dribble* kanan pada permainan bola basket di SMP Model Terpadu Bojonegoro. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} 11,23 > t_{tabel} 2,045$. dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh metode resitasi terhadap hasil belajar *dribble* kanan pada permainan bola basket di SMP Model Terpadu di Bojonegoro berdasarkan analisis uji hipotesis $t_{hitung} 11,23 > 2,045$.

Saran

Saran-saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dalam dunia pendidikan antara lain sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran Resitasi bisa digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan *dribble* pada permainan bola basket.
2. Metode pembelajaran Resitasi bisa dapat Mempermudah siswa dalam melaksanakan materi ajar *dribble* dengan menggunakan metode pembelajaran Resitasi.
3. Metode pembelajaran resitasi dapat digunakan guru atau pun pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan variabel yang berbeda, sehingga manfaat pembelajaran yang sudah di sampaikan oleh siswa bisa menjadi luas dan berkembang yang menajdikan variasi belajar siswa menjadi lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga. 2006. *Parameter Test SMP/SMA*: Kantor Menegpora.
- Ekosusilo, Kasihadi. 1993. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Semarang: Effhar Offset.
- Hamdayama. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Warung Nangka, Ciawi – Bogor : Ghalia Indonesia.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Srisayekti dan Rubiyanti. 2008. *Performansi Tangan Kanan dan Tangan Kiri: Studi Pada Mirror Tracing Apparatus*. Pustaka Ilmiah (Online), (<http://pustaka.unpad.ac.id>, diakses 25 November 2014)